

Blu-ray Disc

KOCH MEDIA

YAMATO VIDEO

BERSERK

L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II
LA CONQUISTA DI DOLDREY



YV



BERSERK

L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II
LA CONQUISTA DI DOLDREY



1014818

BERSERK

L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II
LA CONQUISTA DI DOLDREY

BERSERK

L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II

LA CONQUISTA DI DOLDREY

"Non c'è tempo per pensare... Come colpire o come uccidere, solo questo conta..."

Riconosciuti ormai come valorosi cavalieri anche da tutto il regno di Midland, Griffith, Guts e tutta la squadra dei falchi ricevono, dal Re in persona, il compito di sferrare l'attacco decisivo alla fortezza che è stata definita da tutti, per oltre 100 anni, "inespugnabile": Doldrey. Il volo dei falchi si fa sempre più alto...

Secondo lungometraggio dell'epoca d'oro dei falchi che esplode in una battaglia dall'atmosfera e dalla regia ineguagliabile! Intrighi, tradimenti, amore, amicizia, delusioni e sogni che vanno verso direzioni diverse, contribuiscono a rendere questa parte della saga indimenticabile.

"Grandi animazioni e atmosfere dark da antologia" *Repubblica.it* "Un'ottima edizione italiana per un gran bel film d'animazione moderna" *Corriere.it*

TIRATURA LIMITATA

Include • un booklet esclusivo di 28 pagg. con interviste, disegni preparatori e curiosità
• 2 maxi card da collezione

CONTENUTI EXTRA

Trailer cinematografici
Capitolo I e Capitolo II
(in italiano e in originale)

DT 0039580919

DEST. VENDITA
NO LEG. VIETATO
IMPORT VIDEO
BLU-RAY DISC

KOCH MEDIA

ORIGINAL WORK KENTAROU MIURA /STUDIO GAGA THE FILM IS BASED ON MANGA SERIALIZED IN YOUNG ANIMAL PUBLISHED BY HAKUSENSHA DIRECTOR TOSHIYUKI KUBOOKA SCREENPLAY ICHIRO OHKOUCHI
CHARA. DESIGNER/ANIMATION DIRECTOR NAOYUKI ONDA ANIMATION SUPERVISOR SATOSHI IWATAKI ART DIRECTOR HIDEKI NAKAMURA YUSUKE TAKEDA MAREFUMI NIIBAYASHI
IN-BETWEEN SUPERVISOR MUTSUOKO KAJIGAYA COLOR STYLIST KUMIKO NARUKÉ CGI DIRECTOR TAKAYUKI KUSAKI YUSUKE HIROTA AKIKO SAITO
EDITOR KENGO SHIGEMURA SOUND DIRECTOR KOJI KASAMATSU THEME SONG SUSUMU HIRASAWA MUSIC SHIRO SAGISU
FILM PARTNERS LUCENT PICTURES ENTERTAINMENT BERSERK FILM PARTNERS

© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) • HAKUSENSHA / BERSERK FILM PARTNERS
© 2016 Yamato S.r.l. per l'edizione italiana, under license from DRM SPRL



SCHERMO

16/9/2.35:1
1080p-24p

LINGUE

ITALIANO 5.1 Master Audio
GIAPPONESE 5.1 Dolby True HD

SOTTOTITOLI

ITALIANO

DURATA

95 minuti
Extra esclusivi

PROTEZIONI

AACS

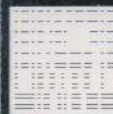


Questi dischi sono dotati di un sistema di protezione per impedire la duplicazione illegale



VIETATO
AI MINORI
DI 14 ANNI
VISTO CENSURA N. 107868

La proiezione di questo Blu-ray è riservata al solo utilizzo privato. Sono assolutamente vietate e sono punibili a norma di legge la duplicazione, l'utilizzo per la visione in pubblico e la diffusione via cavo/etere in quanto costituiscono violazione dei diritti di copyright. Distribuito in Italia in esclusiva da Amakusa corp. Questo prodotto non può essere esportato, rivenduto o distribuito al di fuori del territorio italiano. I trasgressori saranno puniti a norma di legge.



4 020628 835330





YAMATO VIDEO

BERSERK

CAPITOLO II -
LA CONQUISTA DI GOLDREY

© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) • HAKUSENSHA / BERSERK FILM PARTNERS



ORIGINAL WORK KENTAROU MIURA / STUDIO GAGA THE FILM IS BASED ON MANGA SERIALIZED IN YOUNG ANIMAL PUBLISHED BY HAKUSENSHA DIRECTOR TOSHIYUKI KUBOOKA SCREENPLAY ICHIRO OHKOUCHI
CHARA. DESIGNER/ANIMATION DIRECTOR NAOYUKI ONDA ANIMATION SUPERVISOR SATOSHI IWATAKI ART DIRECTOR HIDEKI NAKAMURA YUSUKE TAKEDA MAREFUMI NIIBAYASHI
IN-BETWEEN SUPERVISOR MUTSUOKO KAJIGAYA COLOR STYLIST KUMIKO NARUKE CGI DIRECTOR TAKAYUKI KUSAKI YUSUKE HIROTA AKIKO SAITO
EDITOR KENGO SHIGEMURA SOUND DIRECTOR KOJI KASAMATSU THEME SONG SUSUMU HIRASAWA MUSIC SHIRO SAGISU

FILM PARTNERS LUCCENT PICTURES ENTERTAINMENT BERSERK FILM PARTNERS
© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) • HAKUSENSHA / BERSERK FILM PARTNERS
© 2016 Yamato S.r.l. per l'edizione italiana, under license from DRM SPRL

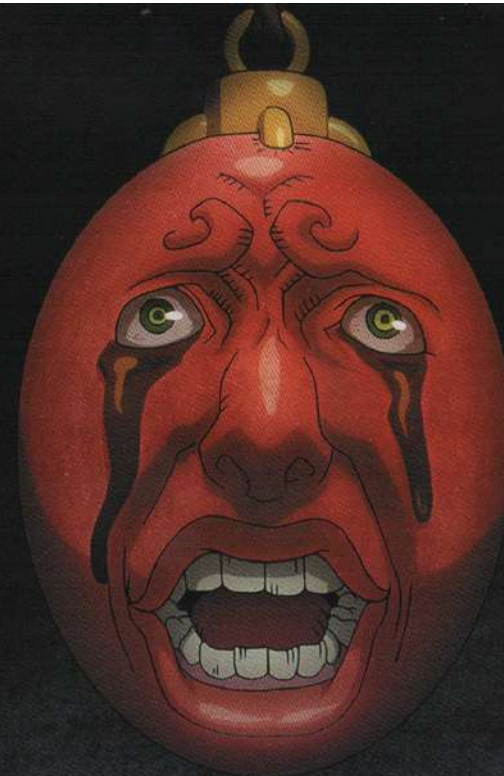


BERSERK

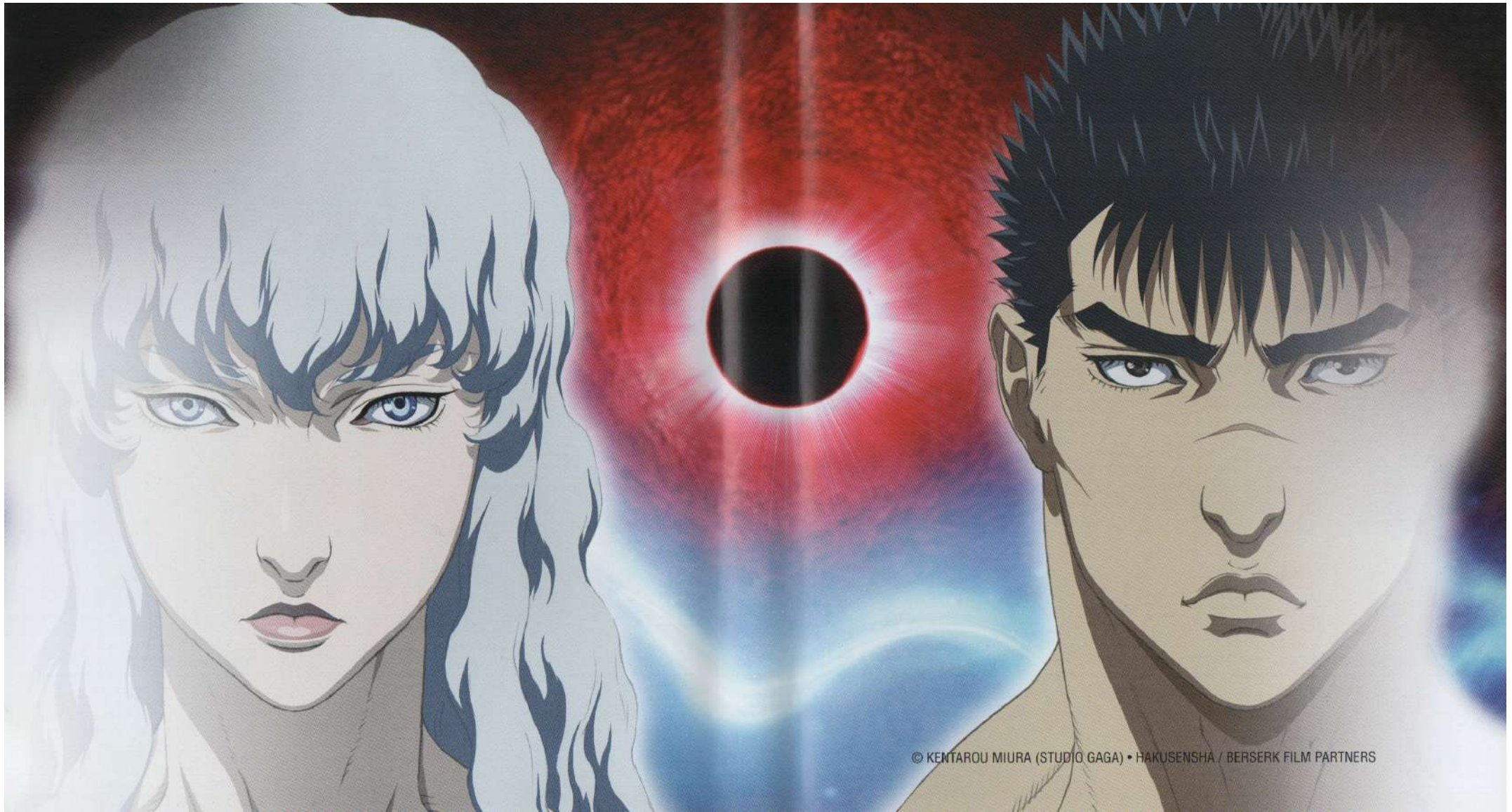
L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II
LA CONQUISTA DI DOLDREY



1014818



Tenetevi stretta la vita,
non c'è altra possibilità in una battaglia!
Se sopravviverete,
la vittoria sarà nostra!



BERSERK

YAMATO VIDEO

KOCH MEDIA



LUCENT PICTURES

dts-HD
Master Audio



Blu-ray Disc

L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II LA CONQUISTA DI DOLDREY

© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) HAKUSENSHA/BERSERK FILM PARTNERS
© 2016 Yamato S.r.l. per l'edizione italiana, under license from DRM SPRL

1014818

A large, hand-drawn red pentagram with a rough, ink-like texture is centered on the dark background. The word 'BERSERK' is written in white, stylized, brush-stroke font across the middle of the pentagram.

BERSERK

L'EPOCA D'ORO - CAPITOLO II
LA CONQUISTA DI DOLDREY

DESIGN BOOK

Anticipazione



In un luogo dove si estende la guerra dei 100 anni, un guerriero di nome Guts, attraverso i campi di battaglia e confidando nella sua spada, incontra un gruppo di mercenari detti "la squadra dei Falchi". Guts, sconfitto in duello da Griffith, il leader della truppa, su richiesta di quest'ultimo ne diviene uno dei membri. Dopo diversi mesi, la squadra s'impegna col regno di Midland. Come comandante delle truppe d'assalto, si guadagna la reputazione di guerriero feroce, una vera furia e la fiducia dei suoi compagni. Tuttavia, vi è un membro della truppa che non lo accetta, Casca, una guerriera che non smette mai di provocarlo. Mentre la squadra dei Falchi viene integrata nell'esercito regolare di Midland, e Griffith ottiene un titolo nobiliare, Guts incontra, durante un attacco, un demone di nome Zodd. Zodd, vedendo il ciondolo che Griffith porta al collo, cioè il Beherit, predice a Guts il suo oscuro destino. Griffith si sbarazza intelligentemente degli ostacoli che sono sulla sua strada, e quindi pianifica l'assassinio del conte Julius. Guts dietro ordine di Griffith, versa il suo sangue e, in quella stessa notte, Griffith rivela i suoi veri sentimenti: gli amici non si aggrappano...

L'epoca d'oro Parte 1 - L'uovo del Re dominatore



« Se davvero provi un sentimento di pura amicizia per quest'uomo... »



Storia

"Non vedo l'ora di conficcare la mia lama nel tuo cranio!"



Dopo essere caduti da un dirupo, Guts si prende cura di Casca che ha la febbre alta. Una volta sveglia però, Casca



grida di rabbia per essere stata sminuita e derisa in quanto donna.

"Vortice di lame che taglia la ro..." e Guts "Volevi dire "roccia", per caso?"



Al ritrovamento di Guts appoggiato al tronco di un albero, i Falchi si disperano pensando che sia morto. Tuttavia, Guts, è ancora vivo. Anche Griffith, vedendolo aprire gli occhi si lascia sfuggire un sorriso di sollievo.

PER CHE COSA COMBATTONO

Ai limiti del confine del paese, la squadra dei Falchi affronta l'incredibile potenza della cavalleria pesante della balena blu e Adon del regno di Chuder. "Gli amici non si aggrappano ai sogni degli altri". "Amici significa essere tutti sullo stesso piano". E ricordando le parole di Griffith che Guts, impugnando la grande spada, sfoga tutta la sua furia in battaglia. Nel frattempo, esausta e indebolita, Casca cade da un dirupo e, dopo averla salvata, Guts riesce a raggiungere le profondità del suo cuore. Dopodiché, Guts diventa "il comandante dei Falchi che ha vinto cento uomini!"

3

"Non l'ho scelto io... non ho scelto io di nascere donna, capito?!"

Guts ha facilmente la meglio sulla tecnica segreta di Adon. Poi si volta verso Casca, che è lì vicino a lui, e la vede crollare esanime. Guts chiede a Casca di scappare e cercare gli altri. Inseguita dai soldati nemici, Casca si sente ancora una volta una donna inerme e debole anche se lotta con coraggio, prima di essere salvata da Griffith e altri.

"La squadra dei Falchi ha finalmente il suo mito, Guts diventa il comandante dei Falchi che ha vinto cento uomini!"



"Che sia la squadra dei falchi a sferrare l'attacco decisivo a Doldrey!"

Mentre l'armata della Tigre Bianca viene decimata cercando di conquistare Doldrey, Griffith afferma di poter piegare Chuder con la sola squadra dei Falchi.



Gli uomini intorno al Re di Midland si oppongono, ma il Re decide di lasciarlo agire.



"La vita del Falco bianco "Griffith" deve essere risparmiata"



Guts combatte contro l'uomo più potente di Chuder, il Generale Boscorn. Ma alla fine della battaglia, in cui le due rocce si scontrano, è Boscorn a frantumarsi e a divenire un cumulo di polvere.



"Io non provo alcun sentimento per voi, eccellenza."

Mentre la battaglia infuria fuori dalle mura della fortezza di Doldrey, Casca, a capo di un gruppo di guerrieri, penetra al suo interno. Non soltanto la sua tattica ha successo, ma finalmente ottiene la possibilità di vendicarsi su Adon.



"Gridate, perché... è il nostro trionfo!"

L'EPOCA DELLA GUERRA DEI CENT'ANNI

Mentre la squadra dei Falchi festeggia la vittoria, Griffith si vendica del suo ex "finanziatore", sua eccellenza Genon, che ora ha perso tutto. Mentre Guts riposa per le ferite riportate, la guerra dei 100 anni tra il Regno di Midland e quello di Chuder raggiunge l'apice. I Falchi sono ormai popolarissimi, Griffith ha conquistato la fortezza di Doldrey, apparentemente inespugnabile, unicamente coi suoi uomini! E il guerriero più potente del Regno di Chuder, il generale Boscorn, alla testa di circa 30.000 uomini, viene inesorabilmente sconfitto.

4

Storia

Storia

"È incredibile!"

Un ballo si tiene nel castello di Wyndham in onore della vittoria.



I Falchi sono acclamati da tutta la nobiltà, e quelli che erano prima considerati "stranieri" ora sono gli eroi di Midland.

"Volevo essere testimone di ciò che Griffith e la squadra dei Falchi hanno fatto".

Allontanatosi, Guts viene incalzato da Casca sul perché, questa volta, partecipi ai festeggiamenti, ed egli, con tono calmo, le dice di aver preso una decisione importante...

"Desidero conferire a Lord Griffith e ai suoi valorosi il titolo nobiliare più elevato, quello di 'Bianchi'".

Corkus esclama "Siamo nobili!", mentre l'atmosfera nella sala da ballo si fa più festosa. I membri della squadra non sono abituati a ballare, ma si godono il momento. Al mattino, Guts lascia Wyndham. Ma al di fuori della città, Griffith, Casca e gli altri lo aspettano.

"Da questo giorno diverranno l'ordine della Fenice Bianca!"



UN BALLO DA SOGNO

Al loro ritorno, acclamati dalla popolazione della capitale del regno di Midland per la vittoria, la squadra dei Falchi viene elevata al più alto rango dell'esercito e dei suoi comandanti nobili. Alla luce dei fatti, alcuni uomini della nobiltà, appaiono piuttosto perplessi... Ed è in quell'occasione che Guts confessa a Casca i suoi pensieri più profondi. Poco dopo, Guts, abbandona i Falchi. Casca cerca di fermalo, ma lui ha già preso la sua decisione.

5

Storia



"I nostri sforzi sono stati premiati e il meglio viene adesso. Perché hai deciso di andartene?!"

Dopo aver sconfitto Griffith, Guts si allontana. Il Falco bianco è infreddolito e stremato nel cuore.

Mentre Charlotte, nella sua stanza, è preoccupata per Griffith, egli, nella notte, la raggiunge. I due si baciano e poi...

"Non c'è nulla di cui aver paura..."



Il Re, scoperto l'accaduto, sfoga la propria ira contro Griffith: lo fa catturare per poi consegnarlo nelle mani del suo servo detto "il torturatore". Quest'ultimo, dopo ore di tremende sofferenze infertegli, nota il Beherit e...

"Il falco è caduto e non si leverà mai più in volo"

Su un presunto ordine di Griffith, la squadra dei Falchi si riunisce priva di armi. Ma è una trappola e viene attaccata dall'esercito di Midland.



SEPARAZIONE VIOLENTA E INUTILI SFORZI

Griffith è davanti a lui, con la spada in mano. Guts è infine costretto ad affrontarlo pur non volendo. Le spade s'incrociano, come ai tempi in cui Guts si unì ai Falchi, riportando alla memoria tutti i bei momenti passati insieme. Guts se ne va, Griffith raggiunge la stanza della principessa Charlotte e passa la notte con lei, commettendo il sacrilegio di portarle via la verginità. La mattina, Griffith, poche ore dopo essere stato nominato generale dell'Ordine della Fenice Bianca, viene arrestato. La squadra dei Falchi, ignara dell'accaduto, viene attaccata dall'esercito di Midland.

6



"Non voglio seguire il suo sogno."

Guts

Doppiatore Italiano Alessandro Budroni

Il guerriero solitario incontra il Falco bianco e diventa suo amico. Battaglia dopo battaglia egli si sente sempre più legato al Falco e il suo cuore si apre, ma il Falco guarda in alto... Guts che voleva essere visto come un suo pari, rendendosi conto che le cose stavano diversamente, prende una decisione.

"Sarebbe questo il tuo sogno?"

"Io volevo solo essere la sua spada", dice Casca, piangendo, a Guts... e lui capisce finalmente il suo sogno. Quando lei gli chiede: "Tu invece?" Guts risponde: "Basta, parlare"

UN UOMO FORTISSIMO SENZA UN SOGNO.

Cos'è veramente Guts per Griffith? E per lui Griffith? Guts usa la sua spada quasi come se volesse trovare le risposte da essa. Lui, anche da solo, ha abbastanza forza per battere un centinaio di nemici, fino a quando non rimane più alcuno.

"Perché sono qui?"

Perché rischio la mia vita in un posto come questo?"

Mentre massacrare i nemici che lo attaccano da ogni direzione, Guts pensa: "Non c'è tempo per pensare. Come colpire o come uccidere! Solo questo conta."

RAGGIUNTA LA GLORIA

Più di chiunque altro lui crede in Griffith e nella sua coraggiosa strategia per espugnare Doldrey, quindi non esita ad attaccare e a seguirlo. Per una volta partecipa ai festeggiamenti per la vittoria e l'immagine della squadra dei Falchi arrivata a solcare i cieli del trionfo arde nella sua mente.

"Guts, il comandante delle truppe d'assalto della squadra dei Falchi!"

Elegantemente vestito per la festa di celebrazione della vittoria, Guts vaga nel salone lasciandosi sfuggire qualche pensiero su quello che sta vedendo...

"Avresti mai potuto immaginare una cosa del genere tre anni fa? Quell'uomo aveva ragione..."

Character Design



Guts - espressioni nell'esercito regolare



Guts - in piedi nell'esercito regolare



Dopo aver spezzato la spada di Griffith ferma la propria spada a pochi millimetri dalla sua spalla. Guts respira piano, e non affonda il colpo su Griffith.

LA MATTINA DELLA PARTENZA

Dopo la cerimonia in onore dell'Ordine della Fenice bianca, la mattina, Guts lascia la città senza salutare nessuno. Tuttavia, al di fuori della città lo aspetta Griffith con la spada in mano, vuole il duello. Stavolta però, le cose non andranno come nel loro primo scontro ai tempi del suo ingresso nei Falchi. Guts sconfigge Griffith con un colpo di spada ben piazzato e riprende il suo cammino solitario...



"Le cose tristi e dolorose gettatele tutte tra le fiamme di quel fuoco"

Griffith

Doppiatore Italiano Riccardo Niseem Onorato

Con lo sguardo rivolto al campo di battaglia, fiducioso e sorridente, si precipita verso lo scontro. Con Guts come braccio destro, si sente vicino al raggiungimento del suo sogno. Addio epoca d'oro, il destino che porta alla decadenza è...



UN UOMO POTENTE E PIENO D'AMBIZIONE
La squadra dei Falchi acquisisce prestigio e diventa parte dell'esercito regolare di Midland. Questa è una delle ragioni dell'assassinio del fratello del Re, Julius, comandante dei Cavalieri del Drago Bianco. Temendo Griffith, lui per primo, cercò di ucciderlo. Ma la discesa agli inferi arriverà dopo Doldrey...



"Smettila di chiedere, ordina come sempre"



L'ABBANDONO
La squadra dei Falchi diventa l'ordine della Fenice Bianca e Griffith, il suo generale, riceve il più alto titolo del regno di Midland. Quando Guts, il suo uomo, decide di abbandonarlo, Griffith è scosso come mai nella sua vita...

"No, no... non lo permetterò!" Nella sofferenza di vedere Guts abbandonato Griffith non riesce nemmeno a rimanere in piedi e cade sulle sue ginocchia.

"Vuoi davvero abbandonarmi?"

LA NOTTE GETTATA NEL FUOCO...

Griffith, arrampicandosi furtivamente, entra nella stanza di Charlotte per averla... Il Beherit pende dal suo collo, tra i corpi nudi, mentre fanno l'amore per tutta la notte... Arrestato per il reato di alto tradimento, viene torturato con odio e rabbia dal Re, da lì in poi sarà l'inferno...



"Le cose tristi e dolorose gettatele tutte tra le fiamme di quel fuoco"

Character Design



Griffith - espressioni nell'esercito regolare



Griffith - in piedi nell'esercito regolare

Imprigionato, Griffith, parla con un tono freddo e minaccioso al Re. "Voi volete fare l'amore con la vostra unica figlia... Anzi, voi volete che sia innamorata di voi"



"Non ho scelto io di nascere donna, capito?!"



"Una donna messa a comandare un intero esercito... che idioti! Per colpa tua, la squadra dei Falchi, è caduta nel disonore!" Adon usa queste parole nei confronti di Casca, considerandola una semplice donna, e non un guerriero.



Imbarazzata e a disagio per dover indossare un abito elegante e da "donna" come i nobili circostanti, viene invitata da Guts a ballare.



"Di tutte le persone che potevano salvarmi... perché dovevi proprio farlo te!"

Casca

Doppiatrice Italiana Federica De Bortoli

Per diventare la "spada" di Griffith, Casca, diventa forte come un uomo. Ma vedendo Guts che è l'incarnazione della sua ambizione e trattandola lui, come una donna debole, capisce che, forse, non c'è la potrà mai fare.

"Il cielo ha ascoltato le mie preghiere"

Charlotte

Doppiatrice Italiana Flavia Faloppa

Figlia del Re di Midland, permette a Griffith di rubare il suo cuore innocente. Da un sogno d'amore nascono le sue preghiere... Nemmeno la quasi forzata notte di passione potrà farle cambiare idea.



Nel tumulto della battaglia di Doldrey, Charlotte prega dalla cima del castello di Wyndham. Durante le celebrazioni della vittoria, sorride a Griffith.

"Io ho pregato ogni giorno, durante la guerra"



Prendendo la mano di Griffith e poggiandola sul suo seno, si lascia andare... Mette il suo corpo tra le sue mani e si lascia trasportare dal desiderio...



Il cavaliere del Teschio

Cavaliere avverso la Mano di Dio e agli Apostoli

MISTERIOSO...

Clan assassino Bakiraka

Gruppo di assassini che si guadagnano da vivere uccidendo.



Shilat

Capo dei Bakiraka

Regno di Chuder

Regno vicino a quello di Midland. Da più di 100 anni, l'impero di Chuder ha strappato a Midland la fortezza di Doldrey. Da allora, la guerra dei 100 anni è iniziata...



Toscorn

Generale dell'armata dei Rhinoceros! Viola dell'impero di Chuder.



Gien

Generale delle fulminee truppe dei Montoni Neri.



Adon

Generale dell'armata di Chuder. Comandante delle truppe scelte della Balena Blu.



Genon

Governatore della fortezza di Doldrey.

Apostoli

Persone che hanno compiuto la metempsicosi verso il male per realizzare le proprie ambizioni. Tuttavia, una volta divenuti servitori della mano di Dio, non potranno mai più liberarsi.

Profezia

Zodd

Un Apostolo in cerca di un nemico, potente con cui battersi, da più di 300 anni.

Guts

Comandante delle truppe d'assalto, muove con grande destrezza una enorme spada e con essa ha sconfitto tantissimi potenti nemici. Guerriero solitario, tra i campi di battaglia ha incontrato Griffith ed è entrato a far parte della Squadra dei Falchi.

Corkus

Cinico, pavido e spavaldo, ha comandato migliaia di uomini nella Squadra dei Falchi.

Judeau

Solare e positivo, è abilissimo nell'uso di coltelli. Membro dello stato maggiore della Squadra.

Gaston

Vice comandante delle truppe d'assalto.

Rickert

Vice comandante delle truppe d'assalto.

La squadra dei Falchi

Gruppo di mercenari che acquisisce, con l'arrivo di Guts, il temibile soprannome di "Falcatori delle battaglie". Arriveranno a far parte dell'esercito di Midland.

Stretto legame

Antagonista

Guerra dei cent'anni

Mappa relazionale dei personaggi

Beherit

Oggetto che ha la forma di uno strano uovo, appare a chi viene scelto dal destino. Per 216 anni è stato chiamato "l'uovo del Re dominatore" e invocato la cerimonia del sacrificio. Ora, è nelle mani di Griffith...

Mano di Dio

Gruppo di cinque arcidemoni. Originariamente degli esseri umani, ciascuno di loro possiede un Beherit uguale a quello di Griffith.

Conrad

Ullick

Slan

Femt

Void

"Ti voglio con me e con noi... Tu mi appartieni."

Griffith

Adorato come un messia e portatore di speranza tra i suoi uomini, è faticoso, brillante e carismatico. La sua velocità con la spada e tutte le sue grandi qualità, l'hanno portato al comando della Squadra dei Falchi. Griffith trascina e "domina" le vite di tutti i suoi seguaci...



Erika

Giovanissima ragazza che vive con Godo.

Contratto

Windham

La città e capitale del Regno.



Charlotte

Principessa di Midland, prima alla successione al trono.



Is

Re del regno di Midland.

Assassino

Figlio



Julius

Fratello del Re di Midland, secondo alla successione al trono.



Abano

È il figlio del conte Julius.



Kaban

Consigliere del Re di Midland.

Strutta

Production

È stata una vera sfida per il team creativo di Studio 4 portare questo progetto su schermo. Ma con l'eleganza della loro tecnica, il capolavoro che è Berserk è diventato un film. Come è stato possibile fondere lo spettacolo ibrido dei grandiosi effetti speciali in 3D con la delicatezza di disegni 2D? In questo secondo capitolo della "produzione" del Making of Berserk, seguiremo il processo che porta alla realizzazione di queste immagini eccezionali.

DIRETTORE DELL'ANIMAZIONE

SATOSHI IWATAKI

Profilo: animatore. Grandi opere: Gundam 0080 (mecha regista animazione), Panipani dash (direttore artistico), Ghost Hunt (disegnatore - corealizzatore artistico), Toaru Majutsu no index (progettazione design).

La cosa importante è non essere troppo freddo.

- Questa volta si è accreditato come direttore dell'animazione. Può spiegare il suo lavoro?

L'intenzione del regista è stata quella di affidarmi tutto quello che potesse riguardare il movimento e l'azione ma in realtà, mi sembra che se la cavi bene anche da solo (ride). Il character design è stato realizzato da Onda (Naoyuki) e dato che si occupava lui di tutte le espressioni dei personaggi, poteva vedere insieme a me i movimenti di cui ero responsabile.

Ovviamente erano ben fatti e lo riconobbe, quindi mi sentii sollevato.

Le pose eroiche sono state volontariamente scartate

- Su quale concetto si è basato per sviluppare le scene d'azione?

L'ordine del regista era quello che fosse "realistico", quindi non abbiamo potuto usare lo stile distorto e dinamico tipico degli anime. Anche per far fondere il disegno con gli effetti speciali in 3D, non siamo stati estremi. La direttiva era di rendere tutto realistico, e credo che la cosa più importante fosse di non renderlo neanche troppo eroico. In un cartone animato classico, c'è sempre una posa eroica dopo aver sconfitto il nemico e questo genere di cose sono

state volontariamente scartate. Quelli che di solito disegnano sono talmente abituati a fare questo genere di pose che è stato impegnativo il controllo per scartarle. Ha richiesto molta attenzione fare in modo che il personaggio di Guts, specie quando maneggia la spada, non incappasse in questo genere di problematiche.

- Sempre parlando di disegni, su cos'altro avete riposto attenzione?

Guts è un personaggio di grossa costituzione, ed è un genere che non avevo mai avuto l'opportunità di elaborare, quindi ho dovuto prestare molta attenzione alle proporzioni del corpo. In altre opere mi è capitato di vedere dimensioni sballate, o la larghezza delle spalle era esagerata o le proporzioni del corpo, così ho fatto in modo che non accadesse su Berserk. Per esempio, nelle battaglie, Guts non ha sempre la sua spada in mano, quindi ho fatto in modo che il movimento muscolare fosse diverso quando colpisce o quando usa la sua forza. Su questo punto, ho organizzato e controllato i disegni in rapporto a Jay Noise che maneggiava la spada come da standard occidentali di schermo. Soprattutto per Guts, che brandisce una spada enorme, il disegno è stato particolarmente difficile,

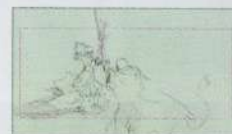
WORKS

Making of BERSERK



Scena 08, Piano 123

Per quanto riguarda l'effetto in 3D dell'azione di Zodd che si vede nel primo capitolo, la scena è stata fatta, in parte, da Iwataki.



Scena 23, Piano di 073

Per creare il carattere del torturatore, alcune indicazioni le trovate qui accanto.



Scena 21, Piano 077

Tiene la spada con una mano, la metà del corpo che è davanti a Griffith e va verso Guts è particolarmente ben resa a livello di equilibrio.



Scena 21, Piano 96 e 104
Dopo aver perso contro Guts, Griffith è ancora in ginocchio con il corpo sollevato a metà. La schiena è leggermente incurvata, ci ha stupito quando abbiamo fatto il "pan up".

quindi ho ascoltato i consigli di Jay.

- In questo secondo capitolo, che tipo di spinta ci è voluta per completare il lavoro, secondo lei? Vuole dire qualcosa a tutti coloro che attendono con ansia il terzo capitolo?

Ci siamo chiesti come mostrare la complessità psicologica di Griffith, credo che sia stato uno dei problemi maggiori, se non era evidente nel primo film, doveva esserlo nel secondo, ma penso che abbiamo raggiunto il nostro scopo ai massimi livelli nella scena con Charlotte. Io sono solo un disegnatore, ma sento che in quella sequenza c'è qualcosa di assolutamente unico per un film d'animazione. Quindi, in questo senso, è presente un elemento inedito che sarà difficile da ripetere o superare nella terza parte. Aspettatevi grandi cose... Al momento, sul terzo, sono nel bel mezzo dell'eclisse.

Diretto da

Si tratta di un contesto di battaglie medievali e durante le sequenze d'azione con spadate realistiche, diversi sentimenti emergono attraverso le scene. Si basa sulla creazione di linee di movimento specifiche e sulla realizzazione delle espressioni che offrono personalità ai personaggi e la sottolineano.

YASUYUKI SHIMIZU

Il direttore dell'animazione è responsabile di riunire i disegni al termine della fase, aggiungendo ai disegni l'espressione per esprimere i caratteri ed evidenziare la direzione desiderata. Le istruzioni che si danno agli animatori sono di seguire la linea guida "realistico" e trasmetterla nei disegni.

Profilo: animatore, messa in scena. Le sue opere principali sono: KYASARIN (videogioco), Steamboy e Colonel Sport.

Commenti:

quando ho visto che il regista parlava con passione di Berserk, ho pensato di soddisfare le sue aspettative. Inoltre, sono rimasto anche molto sorpreso dalla qualità degli effetti CG: la presenza di un livello così buono mi ha stimolato. Per esempio, i movimenti della camera tra i cavalieri ti portano al centro dell'azione, è incredibile!



scena 17206 mappa



Fase 17 fino a 237

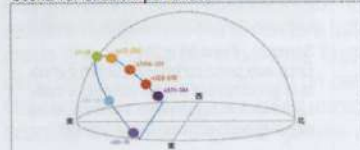
TAKUMA SAKAMOTO

Per ogni scena si deve prendere in considerazione l'aspetto dei personaggi, il tempo, il terreno, l'ora e altri elementi che sono nella lista delle cose da gestire. Durante una battaglia bisogna controllare come si muovono i personaggi, come essi vengono feriti, come devono sanguinare... E poi, a seconda della lunghezza, si deve prevedere la posizione del sole e le conseguenti modifiche. Tutto è preso in considerazione.

Commenti: dato che era la prima volta che lavoravo a un film, per prima cosa ho pensato a quello che potevo inserire in questo progetto. Soltanto dopo aver iniziato sono stato più consapevole del perché si facesse un uso "limitato" di effetti 3D, per far sì che fosse tutto più naturale. I giorni più lunghi sono stati quelli in cui abbiamo armeggiato per fare storyboard che fossero cool e per garantire che i movimenti fossero più fluidi.



Scena 18: istruzioni per la luce



Scena 18: disposizione delle bandiere sul castello

Profilo: direttore di effetti CG - messa in scena. Nel film "Amer Beton", è stato direttore di effetti CGI e ha ricevuto un premio per la tecnica del cinema e della televisione (Motion Picture and Television Engineering Society of Japan).



Scena 17: elementi su Guts (macchie di sangue, strappi)



Scena 17: composizione di carriera

KOTORI SHIYOZUKI

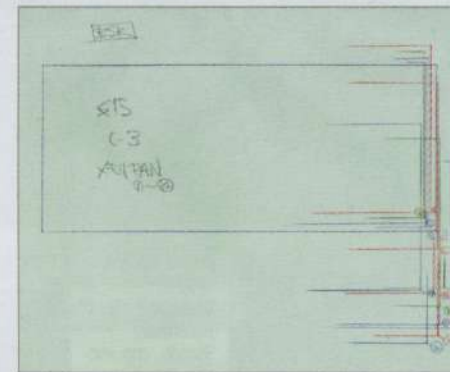
Sulla scena del passato di Casca, abbiamo fatto sì che lo spettatore avesse il punto di vista dell'aggressore di Casca per fargli vivere la stessa esperienza e in prima persona. Il leggero sorriso di Griffith è stato fatto in modo che si veda solo quando Guts gli passa vicino.

Commenti: in generale, sono stato responsabile di tutte le parti drammatiche, così ho prestato attenzione a tutte le espressioni dei personaggi principali. Per questo film di Berserk, c'è voluta molta documentazione per poter descrivere al meglio il periodo e definire l'atmosfera di questo mondo, le armi, le attrezzature utilizzate... questa cosa mi ha molto stimolato.

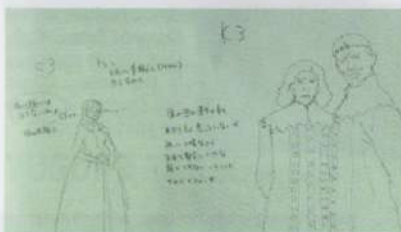
Profilo: messa in scena. Opere principali: "Tokyo marble chocolate" (regista), "Oblivion Island: Haruka e lo specchio magico" (messa in scena), "Basara", ecc...



Fase 20, Piano di 068



Tappa 15, Piano 003: istruzioni per movimenti di camera



KOICHI HATSUMI

Pur essendo importanti le espressioni dei membri della squadra dei Falchi, quando entrano tra i nobili, la sala festeggiamenti viene messa in primo piano insieme a loro. Non ci sono che i personaggi nella scena, i disegni originali (il set schizzi) sono stati modificati per rendere al meglio l'atmosfera della sequenza.

Commenti: per quanto mi riguarda, posso dire che lavorare su un film per il cinema è davvero difficile... Nonostante questo, però, ho cercato di donare a questo mondo un aspetto che fosse il più naturale possibile.

Profilo: messa in scena grandi opere "Deadman Wonderland" (regista), "HunterXHunter" (direttore dell'animazione), "Guilty Crown" storyboard, ecc...



Piani per gli sfondi

Gli sfondi dei tre film della serie "Berserk" sono stati creati e realizzati secondo lo stile del direttore artistico. Nella seconda parte, sempre sotto la direzione del direttore artistico Goki Nakamura, ci si è concentrati sulla visione Yusuke Takeda con il superbo contrasto tra "movimento" e "calmo", "luce" e "tenebre".



Scena 14, Piano di 141
Disegno / Goki Nakamura
Se è vero che il secondo capitolo ha molte scene di battaglia, è anche vero che c'è un piccolo attimo in cui si sente la "calma".

Scena 18, Piano di 061
Disegno / Goki Nakamura
Disegno per aumentare il senso di intimidazione della squadra dei Falchi. Le montagne che circondano la fortezza Doldrey sono enormi.



Scena 17, Piano di 001
Disegno / Hisaki Takahashi
Sfondo che mostra fitte foreste. Il sole tramonta, aleggia la nebbia, il colore del cielo cambia gradualmente.



KOICHI HATSUMI

Commenti: Nel secondo film, le scene sono molto varie ed è stato quindi necessario prestare attenzione a molte cose. Abbiamo controllato molte volte tutti i momenti in cui i personaggi mostrano i loro sentimenti. Per esempio nella scena di Doldrey sono presenti tutti i punti di vista a 360° e ogni ora del giorno (mattina, pomeriggio e sera), alla fine volevamo aggiungere degli effetti CG, ma dato che ci avevano chiesto di fare tutto su pannelli di 3 metri per 10 metri... siamo rimasti sorpresi lo stesso (ride). La storia diventerà sempre più tetra, spero che i dipinti rendano giustizia e che seguitate Berserk fino al suo termine.

Profilo: direttore artistico e responsabile degli sfondi in molte opere. Grandi opere: Steamboy (sfondi), Innocence (sfondi), Amer beton (sfondi), il re di Ibara (direttore artistico), ecc ...



Scena 18, Piano di 374
Disegno / Tadashi Kudo
Un tramonto scandisce la fine della battaglia per Doldrey. Il dolore aleggia all'orizzonte.

Scena 19, Piano di 016
Disegno / Masahiro Kubota

Ecco uno dei disegni utilizzati nella scena in cui la folla accoglie, piena di gioia, la squadra dei Falchi. La luce mostra chiaramente tutte le ombre.



Scena 20, Piano di 041
Disegno / Goki Nakamura
Dopo la violenza della battaglia, ci troviamo in un mondo di nobili, pieno di ricchezza. Questa scena è diventata estremamente raffinata anche grazie al contributo della CG.

Scena 21, Piano di 063
Disegno / Takayo Nishino
Tra le scene più importanti del secondo film vi è, naturalmente, quella del duello tra Guts e Griffith. Qui l'atmosfera di un paesaggio innevato, il silenzio del mattino, regala anche un po' di tensione.



Scena 22, Piano di 085
Disegno / Takayo Nishino
Castello Wyndham la mattina. Dà l'impressione che l'atmosfera sia più leggera, ma gli sviluppi futuri diranno il contrario...



Scena 22, Piano di 047
Disegno / Takayo Nishino
Stanza di Charlotte. Le fiamme del fuoco nella stanza buia riflettono il cuore di Griffith.

YUSUKE TAKEDA

Commenti: questo secondo film è bello in ogni suo aspetto, e dal lato artistico, ho pensato che la sfida fosse quella di mostrare l'importanza degli spazi aperti e l'atmosfera. Sono stato responsabile per quanto riguarda i campi innevati, la camera di Charlotte e la pianura dell'ultima scena. Tutti questi luoghi hanno a che fare con l'aspetto psicologico dei personaggi, penso che sia bene che le immagini rafforzino questo aspetto. Tutt'ora non riesco ancora a guardare le scene di cui sono responsabile con distacco. Il terzo capitolo segue la storia alla lettera, quindi siate certi che sarà un capolavoro.

Profilo: direttore artistico. Nel 2005 ha fondato lo studio di sfondi "Bamboo". Come direttore artistico le opere principali su cui ha lavorato sono: Ghost in the Shell SAC SSS, Eden of the East, Kimi ni todoke, Hack // Quantum, Guilty Crown, ecc ...

Scena 23, Piano di 031
Disegno / Takayo Nishino

La pianura in cui si riuniranno i Falchi. Qui è dove, incuneati tra il fiume e le alture, l'esercito appare per decimare i nostri eroi. E in questo triste paesaggio che assistiamo alla caduta della squadra.



Scena 23, Piano di 037
Disegno / Osamu Hasada
La camera delle torture in cui poca luce fa risaltare gli strumenti di tortura. Percepriamo il grottesco e lo strazio definito dal disegno.

Colorazione

Mentre i colori sono luminosi nella prima parte, sono molto più scuri e opachi nella seconda. I colori dei film di Berserk si definiscono insieme alla storia e si muovono come il destino dei personaggi.



Scena 19, sfilata trionfale - Colori quasi normali



Scena 20, feste

Lo sfondo dominante è la luce arancione dei lampadari. Gli abiti sono ispirati al design del XVI e XVII secolo dell'Europa occidentale e i colori sono stati presi sulla base di quei tempi.



Scena 21, pannello dei colori per le scene. Ecco il pannello di colore per Griffith durante il suo duello contro Guts. Tra l'alba e la fine del duello, è stato utilizzato per una decina di piani.



Scena 21, pannello di colori per il Piano 077

Indicazioni sui colori per la neve nella parte inferiore del piano. Come vengono utilizzati molti colori in arrivo, l'ufficiale responsabile della posa dei colori anche un "colore di riferimento" per distinguerle facilmente.



Scena 23, pianura sotto un cielo nuvoloso. Per cambiare i colori finora molto luminosi, il percorso viene fatto su un colore di livello molto basso. Ogni cosa, attraverso i colori, fa capire che la squadra dei Falchi è in serio pericolo.

KUMIKO NARIGE

Commenti: ho trovato la mia direzione con le copertine dei manga e ho deciso di utilizzare "colori forti, con una forte presenza". Il regista mi ha detto: "Voglio che la storia vada da colori vivaci a colori estremamente scuri". Attualmente sono impegnata a mostrare l'aspetto assolutamente oscuro della terza parte.

Profilo: gestione del colore. Opere principali sono: "Genius party opening", il primo episodio di "Batman il cavaliere oscuro di Gotham", "Street Fighter 4", ecc ...

Composizione e Management

Da ogni sezione sono stati raccolti materiali diversi al fine di migliorare e produrre immagini finali avvincenti e con caratteristiche interessanti. Questa è la preparazione, la composizione e lo sviluppo delle immagini. E attraverso la polvere, la pioggia e la luce del sole che si delinea il clima generale.



la scena inizia con un leggero controluce, con una diversa esposizione quando l'immagine si allontana e conduce lo spettatore nel vivo dell'azione.



Scena 14, Piano di 001

- Livelli di Photoshop (sigla PS) sono costituiti da blu (CG), verde (artistica), arancione (movimenti), viola (regolazione AE, After Effects) e giallo (Link)
- Prendere in considerazione l'effetto motion blur aggiunto per la spada. Per questo, bisogna considerare ogni elemento per far percepire la potenza della spada quando viene brandita.

Inoltre, abbiamo aggiunto schizzi di sangue nello stesso piano.



Scena 14 Plan 139



Fase 19, Piano di 010
Photoshop (PS) strati sono blu (CG), verde (artistica), arancione (movimenti), viola (regolazione AE) e giallo (Link).

L'immagine viene creata con la pioggia, la nebbia e l'acqua che scorrono, e quando il colpo viene aggiunto l'abbagliamento e le goccioline spruzzi.



Fase 21, Piano di 006
Indumenti indossati da Casca e altri sono principalmente pellicce. Per sfruttare al massimo l'aspetto dei pelli, è stato richiesto l'utilizzo di un processo 3D.

Fase 23, Piano di 086

- Photoshop (PS) strati sono blu (CG), verde (artistica), arancione (movimenti), viola (regolazione AE) e giallo (Link)
- Ci sono nuvole SL.
- Assicurarsi che la luce del sole (riacutizzazione 2/lare) appaia e si intensifichi lentamente.

Vengono aggiunti elementi climatici come nebbia e raggi solari che filtrano attraverso le nuvole e trattamenti 3D CG applicati sulle armature e sui corpi.



TAKAYUKI KUSAKI

Commenti: mentre si cancellano i disaccordi tra i soggetti, faccio attenzione a quello che gli effetti delle messe in scena fanno. Dato che il regista vuole immagini il più possibile realistiche, sono pronto a prestare particolare attenzione agli effetti delle lenti della fotocamera, come mostrare la luce e le ombre.

Profilo: realizzatore CGI. Opere principali: "Mind Game", "Passion" di Hikaru Utada, "Genius Party Beyond - Jigen Bakudan" (episodio 5), ecc...

YUSUKE HIROTA

Commenti: nella scena in mezzo alla neve, effetti speciali come la polvere di diamante sono stati incorporati dalla CG. Non essendoci tutto questo nel manga, l'ho fatto su richiesta del regista. Come risultato si percepisce il freddo e la solitudine in mezzo a tanta bellezza.

Profilo: direttore CGI. Grandi opere: "Animatrix", "Genius Party - Baby Blue", "Genius Party Beyond- moondrive", ecc ...

MUSICA

SHIRO SAGISU

Profilo: compositore, musicista. Attivo a Londra, Parigi e Tokyo in varie attività. Dirige un club e lavora anche coi film. Negli anni 70 ha lavorato a migliaia di musiche, la sua carriera ha raggiunto un successo internazionale. Recentemente ha lavorato su MISIA, May'n, Takeshi, Evangelion, Bleach, ecc ...

Creare una "musica sgradevole", che rispecchi e riveli le vere intenzioni delle persone.

Shiro Sagisu ha composto 29 pezzi per il secondo capitolo, "L'epoca d'oro - Capitolo II - La conquista di Doldrey". Con l'aiuto di un grande gruppo con più di 2.000 partecipanti tra orchestra e coro, con la ricchezza di brani solistici eseguiti da uno dei più grandi musicisti a livello internazionale e la forza di soddisfare i gusti musicali di chiunque nel mondo.

Come mostrare quello che non si vuol mostrare?
- Dopo la prima parte, "l'uovo del Re dominatore", cosa ha cercato di ottenere con il secondo film?

- Come sviluppare quanto è stato fatto nella prima parte? Questo è quello che mi sono chiesto all'inizio. Ma lungo la strada, mi sono reso conto che non poteva funzionare. Il secondo capitolo non è l'evoluzione di quello che è successo nel primo film. Forse questa seconda opera è più legata a quello che accadrà nel terzo. Se non si ha paura di sbagliare, in una parola, si tratta di dimenticare quanto accaduto nella prima parte. È importante vedere tutti e tre i film nel loro complesso, ma nel caso di Doldrey ho pensato che

avrei dovuto concentrarmi a fare del mio meglio nel prendere questo come un unico film.

- Cos'è un brano rappresentante?

- Come mostrare quello che non si vuole mostrare? Penso che ogni essere umano ha qualcosa in lui che odia. In questo caso ho pensato che volevo fare una musica "cattiva" che esponesse le vere intenzioni delle persone, quelle che tutti vogliono nascondere.

- Significa che non c'è solo musica piacevole?

- Esatto. Non volevo che questa storia fosse accompagnata da una musica soft, quindi ne ho creata una più aggressiva, che "mette spalle al muro" e che esplode da sottoterra... Facciamo qualcosa che si senta ad alto volume? Questo è quello che ho detto a tutti i musicisti, mentre stavamo registrando. È con un sentimento di "rotatoria" che compongo musica.

- Per registrare il pezzo per la scena della battaglia di Doldrey, sono state impiegate un totale di 2.000 persone.

Sentivo un caldo soffocante.

- Dato che alternavo l'orchestra di Varsavia e quella di Londra, le registrazioni si sono sovrapposte. Portando anche tutto il coro, il gruppo è diventato enorme. Mi sono sentito come il comandante di un grande esercito.

- Se la musica doveva riflettere il vero animo del personaggio in ogni scena, ha creato dei pezzi molto soggettivi, quindi si può dire che in questo film la musica è davvero in prima linea, giusto?

- Esattamente.

- Per esempio, la scena notturna tra Griffith e Charlotte è accompagnata da una musica di violoncello che è veramente impressionante.

- Anthony Plisse è al violoncello. Poiché questa fase è molto importante, gli ho mostrato la scena prima che lui suonasse la musica. Anthony William Plisse è il figlio di un grande maestro di violoncello e utilizza uno Stradivari che ha ereditato. Ora è nel mondo della musica per il cinema e suona il violoncello, lo ha fatto anche per una scena del Joker in "The Dark Knight".

- Per quanto riguarda la scena in questione, l'ha



deciso in anticipo o durante il processo di registrazione? Il brano è stato modificato durante la realizzazione e l'esecuzione? Penso che sia un buon modo di "creare", ma lei fa sempre così?

- Per quanto mi riguarda, credo che questo sia il processo ideale. Vi è in me un sentimento di giunzione "a rotonda" con l'Occidente. Questa non è una critica ai giapponesi dove si gira al semaforo e si segue la strada senza possibilità di una scelta, ma la "rotonda" è un incrocio circolare senza semafori, in cui ognuno può scegliere che strada imboccare. Ecco perché il fondamento della musica che scrivo è quello di preparare molte di queste "alternative" da cui partire. Per preparare questi percorsi, ho a che fare con tantissimi pezzi, ma preferisco fare così (ride). Non riposo finché non ho ascoltato tutto.

- Siamo impazienti di ascoltare la musica del terzo capitolo!

Musicalmente, il terzo film inizia quando Pippin urla "Imboscata!". Con questo, il trailer e i titoli di coda. Musicalmente ci si sente come davanti allo specchio di quel mondo. Tutte le strade si incrociano e si accendono... è questo quello che ho in mente per la musica del terzo capitolo, ho questa immagine. Vedremo cosa accadrà...



YAMATO VIDEO

KOCH MEDIA



LUCENT PICTURES



1014818

© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) • HAKUSENSHA / BERSERK FILM PARTNERS

© 2016 Yamato S.r.l. per l'edizione italiana, under license from DRM SPRL

Allegato a Berserk L'epoca d'oro - Capitolo II • Da non vendersi separatamente.